GUÍA COMPLETA



CONSIGUE LAS 120 ESTRELLAS

2a parte

Trucos • Consejos • Paso a paso • Estrellas ocultas • Enemigos Finales



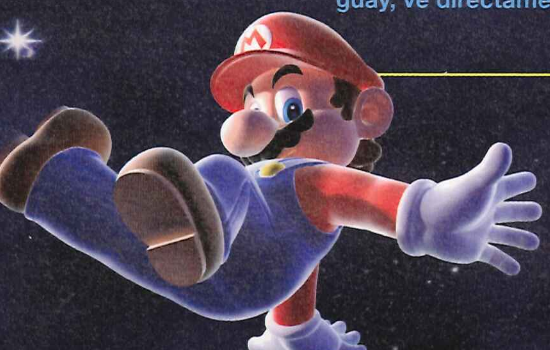
Sumario

¡¡Extra final!!

Super Luigi Galaxy

Si quieres enterarte del TRUCO más guay, ve directamente a esta página

página 31



Las 60 estrellas, una a una





GALAXIA DESIERTO (2)

SUPERESTRELLA 61

Arenas movedizas interminables

★Estrella Oculta: Estrella de plata y cápsula arenal



★Astro 2: Ya ha llegado la hora de dar de comer al Destello Glotón que encontramos en la Superestrella 5. Con 20 Trozos de Estrella se podrá transformar en un Anillo Estelar.



★Astro 3: ¡Estamos dentro de una pirámide! Como tal, tiene secretos y trampas, así que ándate con ojo y no pises la franja verde antes de haber cogido la Estrella plateada del centro y todas las monedas posibles. En cuanto lo hagas, se activará un mecanismo que eleva suelo y techo, poco a poco y a la vez, así que tendrás que estar muy atento para no quedarte atrapado entre piedra y arena. Ésta llegará al tope sin cubrir la franja de arriba, sólo tienes que esperar sobre ella y el mecanismo volverá a empezar. Si no hay pasillo para cruzar la zona, espera a llegar sobre la franja y realiza un salto grande para atravesarla por arriba. Una vez reúnas las 5 Estrellas plateadas, la arena desaparecerá y la última Superestrella verde aparecerá en el centro del suelo, con lo que acabas de desbloquear el Portal de Retos.



GALAXIA BOLA (RETO)

SUPERESTRELLA 62

A rodar chipi guay



★Astro Único: Esta Superestrella se obtiene de forma similar a la 12. Pon el mando en vertical y mucha paciencia y cuidado. Ten en cuenta que los bloques se destruyen saltando contra ellos y que las bombas son más peligrosas que los enemigos normales porque te harán saltar a mucha más distancia.



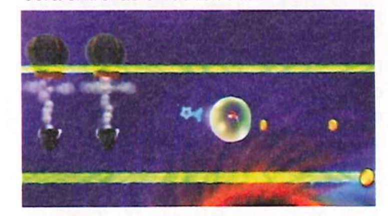
GALAXIA BURBUJAS (RETO)

SUPERESTRELLA 63

Viaje burbujil electroinfernal



★Astro1: Ahora el reto es en forma de burbuja, de manera que controlamos a Mario de la misma manera que en la Superestrella 28. Cada vez que consigas un fragmento de Anillo, busca al Anillo pequeño que te devuelva al centro. En la tubería superior izquierda hay una vida extra, empieza por ahí. Una vez consigas las cinco partes, el Anillo Estelar aparecerá entre las cinco tuberías.



★Astro 2: Las bolas no te dañan, así que no te preocupes por chocarte contra ellas. Hay tres vidas extra, la primera de ellas está encerrada en una cúpula y tienes balas rondando, así que, ya sabes. Cuando te encuentres en el pasillo que está lleno de cañones, corre lo más rápido que puedas, en cuanto lo cruces tendrás la Superestrella.

GALAXIA SURFING (RETO)

SUPERESTRELLA 64

La senda del surfista legenario

★Astro 1: ¡Volvemos a surfear como en la Superestrella 9! Aunque esta vez nuestro tiempo está limitado. Tendremos 3 minutos, de modo que intenta soltar el botón A lo menos posible. En los primeros 30 segundos ya encontrarás dos vidas extra por el centro de la "pista". Luego habrás dos más.



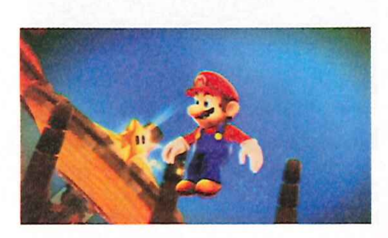


GALAXIA DESIERTO (3)

SUPERESTRELLA 65 (Cometa rojo)



¡Date prisa! Arenas movedizas





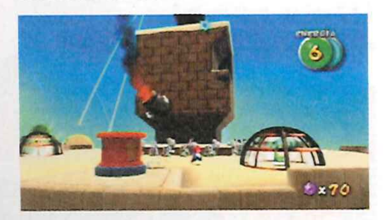
Tienes 4 minutos y medio para completar un recorrido idéntico al de la Superestrella 59, así que no pierdas ni un segundo. Tranquilo, esta vez no hay tornados ni Huesitos, lo que facilita bastante llegar a la Estrella tras pulsar el botón.

SUPERESTRELLA 66
Tramposa trampa colosal

★Estrella Oculta: Destellos entre la arena.



★Astro 3: Aquí nos habíamos dejado una Estrella Oculta cuando buscábamos la Superestrella 60. Así que, en lugar de subirte al Anillo Estelar que se genera al destruir la Planta de pinchos, destruye a los cangrejos, lo que te proporcionará una vida extra, y lanza un Coco a la cima de alguno de los conos metálicos. El suelo bajará hasta descubrir un tronco cortado que podemos pulsar con el salto bomba. Hazlo muy rápido y apresúrate en coger todas las notas musicales para descubrir un nuevo Anillo.



★Astro 4: Pulsa el botón azul y subirá la estructura desvelando una Estrella Arcoiris y la Superestrella oculta, ambas encerradas en cúpulas que tendrás que destruir. Para conseguirlo tendrás que hacer que las balas te persigan. Súbete al botón naranja para llamar la atención de las balas, ya que éstas no te verán desde las cúpulas. Cuando liberes la Superestrella, se sube a lo alto de la estructura, de modo que tendrás que pulsar el botón naranja para bajarlo todo.



DIMENSIÓN MATERIA OSCURA

SUPERESTRELLA 67
(Maxiestrella)

Frustra la ambición del malvado



En los bloques con forma de L, T o cruz, colócate de forma que no te caigas, ni en la gravedad en la que estás, ni en la que estarás durante el trayecto. Debajo del segundo hay una vida extra. A partir de aquí, ten mucho cuidado con los agujeros de materia oscura, no obstante, en las plataformas rosas puedes andar por el borde... si eres muy cuidadoso. Aunque Bowser es ahora más peligroso, la manera de acabar con él es la misma que empleamos en la Superestrella 26. La Maxiestrella es tuya, con lo que ya tienes la energía suficiente para volar hasta el centro del Universo donde disputarás el combate final. Si quieres hacerlo, pasa

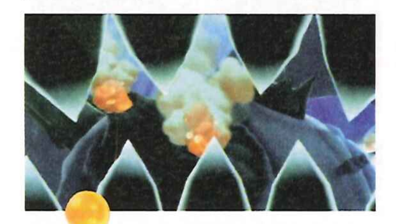


directamente a la Superestrella 105, en la guía seguiremos el orden hasta agotar todas las Estrellas disponibles antes de enfrentarte al duelo.

GALAXIA TIBURÓN CALAVERA

SUPERESTRELLA 68
El escualo de las profundidades

★Astro 2: Golpea al Escualo con los caparazones y no dejes de coger burbujas para recuperar oxígeno. Después del



primer impacto comienza a lanzarte escualo-balas que se comportan igual que las balas corrientes. Si buscas por el mar encontrarás ayudas como un jugoso Champiñón Rojo, o la vida extra del cofre.

GALAXIA BOSQUE OTOÑAL

SUPERESTRELLA 69
¿Qué buscan los conejos?

★Astro 1: Hay que encontrar las 5 partes de la Estrella Imán. Si retrocedes al principio y te subes a la flor, subirás hasta un Conejo que dice: "Creo que por aquí hay alguno". Junto a él hay un botón con muelle que te permitirá alcanzarlo. Vuel-



ve al principio y súbete al columpio para alcanzar un pequeño Anillo que te permite llegar hasta la colina. En lo alto de la fuente tienes el segundo fragmento. Para no perder tu forma de abeja, espera a que la fuente baje. Debajo de la cascada hay una caja que contiene otro. Otro más está entre las tres plantas piraña que hay en la colina del columpio, y el último se encuentra sobre los tres troncos cortados que encuentras si sigues recto desde el principio. Para cogerlo, salta sobre los 3 para liberar un Anillo pequeño.



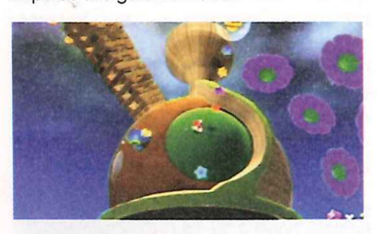
Astro 2: Atrapar al Conejo te resultará mucho más fácil si pulsas el botón, ya que levantará paredes que te permiten acorralar al animal.

SUPERESTRELLA 70
Empujado hasta la saciedad

Astro 1: Utiliza el Picocuac de enfrente para subir hasta el Anillo. Utiliza a los siguientes para subir hasta el botón rojo. Si te subes a él y vuelas hacia arriba, hallarás una tubería de bonus. Vuelve y baja la cuesta: encontrarás un Anillo Estelar.



Astro 2: Ya sabes que los Picocuac te persiguen si te ven, pero que no puedes alejarte demasiado. Teniendo esto en cuenta, atráelo hasta la zona que tiene su rostro tallado en el suelo para que te impulse al siguiente Astro.



Astro 3: Despierta al Picocuac y llévalo tras de ti hasta la zona señalada siguiendo el camino por el que puede pasar teniendo en cuenta que no salta. También puedes llamar su atención lanzándole Trozos de Estrella.

Astro 4: En uno de los extremos hay un Anillo Estelar que podrás alcanzar si consigues si te impulsan.

Astro 5: En lo alto del montículo vede hay un Champiñón Abeja alcanzable con el Picocuac. Sumando el vuelo al impulso, súbete a la columna rocosa, de ahí saltas a la siguiente y pasas de flor en flor hasta llegar a la Superestrella.

SUPERESTRELLA 71
En este bosque huele a cántaros

Astro Único: Súbete a la colina para coger el Champiñón Abeja que hay sobre la nube. Aunque dejarás de ser abeja si te mojas, este estado permite a Mario andar sobre cualquier tipo de nube. Usa la flor para evitar la que sobrevuela las flores y utiliza el columpio para subir a las siguientes. Con la ayuda de un botón-muelle y un columpio llegas hasta el torreón, donde las puertas te serán muy útiles para cubrirte de la lluvia móvil.



Soldado Topete: Tanto sus burbujas como la lluvia te quitarán la forma de abeja, pero sólo los pinchos del suelo pueden herirte. Con el botón levantarás unas escaleras que te serán indispensables si vuelves a ser el Mario normal, aunque con Mario Abeja puedes llegar hasta la cúpula de un simple vuelo. Una vez allí, el salto bomba le hará picadillo.



SUPERESTRELLA 72 (Cometa fantasma)
¡Corre, corre! Bosque Otoñal



Astro Único: Otra vez el Mario Sombra nos reta a una carrera. Para ganarle de nuevo, el salto de longitud será nuestra mejor arma.

SUPERESTRELLA 73
Empujado hasta la saciedad

Estrella Oculta: Tintineos en la sombra.



Astro Único: En lugar de despertar a los Picocuac que duermen, rodea al árbol y súbete a una burbuja. Toca la campana lanzándole Trozos de Estrella y coge todas las notas musicales antes de que se acabe el tiempo.

GALAXIA BUCLE ACUÁTICO

SUPERESTRELLA 74
Cruzada contra la orca infame

Astro Único: ¡Ten cuidado, los anillos tienen tiempo! Te será mucho más fácil cruzarlos con un caparazón. En las grutas, ten en cuenta que sólo dejará un anillo en la de la de la derecha.



SUPERESTRELLA 75 (Cometa sombra)
¡Corre, corre! Bucle Acuático

Astro Único: Coge el primer caparazón que encuentres para ir lo más rápido posible y pasa por los aros, te darán turbo-propulsión.



SUPERESTRELLA 76
Corre que te pilla el toro



★Astro Único: En el mismo circuito de la orca, hemos de vencer en carrera a los pingüinos. Así que ya sabes, caparazón en mano, frenando lo menos posible. Y sin olvidarte de coger burbujas para poder tomar aire.



GALAXIA RÍO ARENOSO

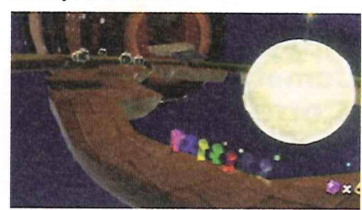
SUPERESTRELLA 77
Champiñón a la carta marchando

A cambio de 100 Trozos de Estrella, el Goltoncete está dispuesto a transformarse en esta nueva Galaxia.



★Astro 1: ¡Cuidado! Un Kameck te ataca nada más empezar. Si corres hacia él, podrás destruirlo, si no, enseguida se marcha a esperarte en la puerta del siguiente Astro.

★Astro 2: Aquí hay varias posibilidades. Te recomiendo coger el Champiñón Fantasma y correr hacia delante evitando luces y Fantasmas.



★Astro 3: Coge la Estrella Arcoíris para no preocuparte por los asteroides. Avanza por las plataformas sin prisas y sin pausas, tratando de "recargar" tu poder Arcoíris con nuevas Estrellas.

GALAXIA BUCLE ACUÁTICO (2)

SUPERESTRELLA 78
En busca de las estrellas de plata

★Astro Único: Como te dice el Pingüino, en el mar no hay ninguna Estrella de Plata, así que busca sólo en la superficie. Coge el Champiñón Abeja y súbete a la palmera, desde donde podrás volar hasta la nube. Encontrarás la primera Estrella sobre el primer arco. ¿Recuerdas el cañón que estaba construyendo Toad? Súbete a él y dispárate hacia la nave, no hacia la Estrella. Al Destello Glotón vamos a dejarlo por ahora. Coge la Estrella con la ayuda de los imanes y haz el Giro cuando estés cogido por el que está sobre el Anillo. Para llegar a la isla del centro, tienes que abrir la escotilla verde que está frente a la Orca Infame. Otra Estrella está en la palmera más próxima al faro, y la última se encuentra en el punto más alto del gran árbol. La Superestrella aparece en el lugar desde el que comenzamos.





SUPERESTRELLA 79
En busca de las estrellas de plata

★Estrella Oculta: Destello Glotón Huyuyuy.



★Astro Único: ¡Vamos a por ese Glotoncete! Dale los 40 Trozos que te pide y dispárate al nuevo Astro. Aquí es importantísimo llegar con el traje de Abeja, ya que éste te permitirá saltar grandes espacios ya vacíos.





GALAXIA CAJA DE JUGUETES

SUPERESTRELLA 80
Mech Bowser, el diablo makinero

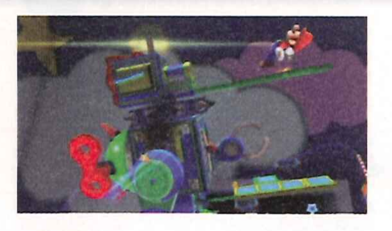


★Astro 2: Ten en cuenta que los suelos hexagonales atraen la gravedad. Tu objetivo es desenroscar los tres tornillos amarillos, para lo que necesitarás apretar los dos azules.

★Astro3: ¡Has descubierto al Mario Boing! Pulsa A justo al tocar el suelo y darás un salto espectacular, además, sigues pudiendo realizar el Salto Bomba. Sube hasta lo más alto y móntate en el Anillo Estelar.

★Astro 4: El Champiñón Boing está encima de la cuchara, úsalo para entrar en

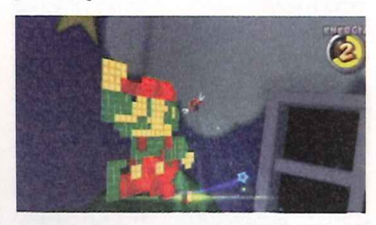




la botella. Al principio puede parecer que no se puede entrar, pero es que el borde es más ancho de lo que parece.
★Astro 5: Usa el Salto Escalada para subir por su pie izquierdo. Aprieta el tornillo y métete en la tubería, aprieta también éste y súbete al Anillo. Ahora desenrosca los cuatro amarillos para que la plataforma comience a moverse y libere una tubería. Súbete al brazo y desenrosca el tornillo del hombro. Deshazte de Kameck, coge el Champiñón Boing, súbete a la cabeza y destruye las rocas redondas usando el Salto Bomba.

SUPERESTRELLA 81
Mario sobre Mario

★Astro2: Reúne los cinco fragmentos de Anillo Estelar. El primero lo encontrarás debajo; hay otro bajo un Botón-Muelle, otro más encerrado en un cristal, otro sobre un tronillo azul que apretaremos para poder alcanzar el último, situado en el extremo del tronillo gigante. Al Destello Glotón, como de costumbre, lo dejamos para luego.



★Astro 3: Hay que recoger las cinco partes de la Estrella Plateada... ¡sobre un suelo que desaparece! El Salto de Longitud nos vendrá de perlas. Recógelas de derecha a izquierda cuidando de tener un buen camino de vuelta, ya que la Superestrella aparece en el principio.



SUPERESTRELLA 82
Mario sobre Mario

★Estrella Oculta: Paneles peligrosos conectados.
★Astro 2: Nos habíamos vuelto a dejar un Glotoncete hambriento. En esta ocasión requiere 50 Trozos de Estrella, así que aprovisiónate bien desde el comienzo o tendrás que sacrificar una vida.



★Astro 3: Como has hecho otras veces, colócate sobre la casilla que vayan a pisar los bloques, ya que están huecos y no te dañarán. Cuando hayas pisado las tres "?" amarillas del rectángulo, salta hacia el centro que su gravedad te atraiga y pisa sus 12 "?". Recuerda que si vuelves a pisar una casilla tras haber pisado fuera, cambiará de forma otra vez.



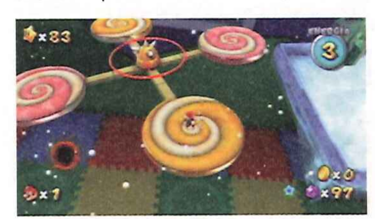
SUPERESTRELLA 83 (Cometa Rapidín)
¡Modo rápido! Paneles iracundos

★Astro Único: Exactamente igual que el Astro 3 de la Superestrella anterior, pero con tus enemigos moviéndose el doble de rápido.

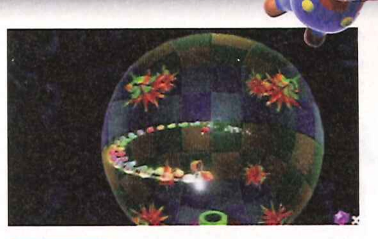


SUPERESTRELLA 84
Camino dulce boing boing

★Astro 2: Coge el Champiñón Boing y haz el Salto Escalada para subir. Salta los bloques de chocolate pulsando el botoón A justo al caer, y déjate caer sin miedo al final de la plataforma.



★Astro 3: Ve hacia la izquierda. Junto a la pared hay un Anillo Estelar.
★Astro 4: Colócate por debajo del centro para saltar entre los palos o te caerás.



★Astro 5: Salta los rayos sin moverte del sitio hasta que llegar al astro helado.
★Astro 6: Cuidado cuando hagas el Giro. Estás sobre hielo y aquí patinas si lo haces mientras te mueves en alguna dirección. Las escaleras son un poco complicadas por ser tan resbaladizas y pequeñas. Salta rápido de un escalón a otro y, si caes, haz rápido el giro para intentar volver a subir.



★Astro 8: En la parte de atrás hay un Champiñón Rojo. Súbete al cañón y apunta al Anillo Estelar.
★Astro 9: Acércate al Dragón y luego vuelve a la cuchara. Es un truquillo para que se tire él solito. Además, si vas hacia la izquierda encontrarás una tubería de bonus. Sube los escalones, deshazte de los Dragones, y por último apaga las velas con el Giro.



★Astro 10: ¡Otro soldado topete! Coge el Boing, éste te permitirá alcanzar el



Champiñón Rojo. Con el Salto Boing y el Bomba, este soldado es pan comido. Sobre él, muy alto, hay una vida extra.

D. DE BOWSY Y SUS HUESITOS

SUPERESTRELLA 85
(Maxiestrella)

El Frikipulpo del planeta de magma

★Astro 1: En las cúpulas hay encerradas una vida extra, tres monedas y el Anillo Estelar. Busca el cañón y libera el Anillo con una bala.



★Astro 2: ¡Cuidado! Los paneles se hunden con tu peso, pero vuelven a subir cuando te vas. Coge el Champiñón Rojo y devuélveles los cocos a los pulpos desde donde estás. Si te caes a la lava no te hundirás, pero perderás una porción de energía y te volverás incontrolable durante unos instantes.

★Astro 3: ¡Otro Frikipulpo! Ya sabes,



devuélvele los cocos con el Giro y cuídate de quedarte quieto sobre una misma plataforma demasiado tiempo. ¡Ya tienes todas las Maxiestrellas!

GALAXIA PUERTA CELESTIAL (2)

SUPERESTRELLA 86

Monedas en las puertas del cielo



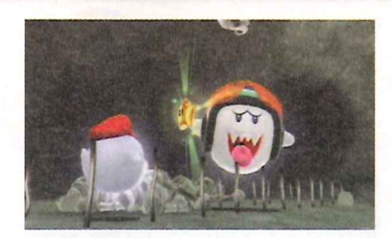
★Astro Único: Sube a lo alto de la torre para hablar con Estela. Cuando termine, coge la Estrella Roja y... ¡eres Mario Volador! Además, es la primera pantalla de Monedas Moradas de las que tendremos buenas dosis a partir de la Superestrella 106. Cógelas todas y tendrás una nueva Superestrella.

GALAXIA PASEO LETAL

SUPERESTRELLA 87

Travesía fantasmagórica. ¡Deprisa!

¡Los Glotoncetes cada vez piden más ! El que ha salido junto al Cuarto de Juegos pide 1200 para ser una nueva galaxia.



★Astro Único: Entra en la tubería, baja la cuesta, coge el Champiñón Fantasma y sacude el mando para atravesar el muro. Para ganar la carrera, toma el atajo de la vida extra y usa el impulso de los ventiladores.



GALAXIA CÍRCULOS MISTERIOSOS

SUPERESTRELLA 88

Senda lúgubre hiperdimensional

★Astro 1: Tómate un segundo para fijarte bien dónde caen las gotas dimensionales que regeneran el suelo. Salta por los lugares sólidos evitando a los Kamecks hasta llegar a la tubería.



★Tubería 1: Sigue, con el Salto Escalada, el recorrido de la gota para subir al siguiente piso. A partir de aquí, escala durante los instantes que la luz dimensional te lo permite. Entra en la tubería.

★Tubería 2: Salta atravesando las rejas y hazte con el Champiñón Boing. Coge la "?" y sube hasta el siguiente nivel. Coge la vida extra del balancín poniendo mucha atención en no caerte, o sigue subiendo directamente hasta el Anillo.



★Tubería 3: El camino es como te descirimos a continuación. No tiene pérdida: recto, derecha, centro, recto, recto, izquierda, izquierda, centro.



GALAXIA GRUTA CALABOZO

SUPERESTRELLA 89

El nigromante del buque fantasma

★Astro 1: En el agua hay un cofre con una vida extra. Súbete al cañón del centro de la isla y dispárate contra el Astro de bonus que está semicubierto por la palmera, o directamente contra la Estrella Arcoíris que hay de camino al Astro más







visible. Coge la Flor de Fuego, súbete al Anillo y, sin perder ni un instante, lanza fuego a las dos lámparas que preceden a la celda. Zambúllete en el mar y sigue la flecha que te marcan los Trozos de Estrella. Acciona la palanca con el Giro, toma aire con una burbuja y prepárate para subir. Acciona la nueva palanca, sube y estarás frente al buque.



★Buque: Si coges la "?" que hay bajo el mar, podrás obtener muchísimos Trozos de Estrella. Sube por los pequeños salientes de la pared para alcanzar un Champiñón Rojo y embárcate a una nueva lucha contra Superkameck. Ya sabes el sistema: de vez en cuando su rayo es verde y se convierte en un caparazón que podemos coger con el Giro y lanzarlo contra él agitando el mando.

SUPERESTRELLA 90

Paseo aéreo con lanzador de agua

★Astro 1: Destruye al Soldado Topete lanzándole cocos a la cabeza con el Giro. Dispárate de nuevo hacia el Astro de la Flor de Fuego, ya que tienes que encender una nueva lámpara que ha aparecido dentro de la gruta. ¡Ha crecido una Flor Gélida! Cógela y sube





por las tres fuentes hasta la barra. Sigue, sin muchos problemas, impulsándote con los cañones de burbujas y subiendo por las barras.

★Astro 2: Haz el Salto Bomba sobre los tres troncos para poner en marcha el cañón y súbete a una burbuja.

★Astro 3: ¡Cuidado con la perspectiva! No estás dentro del Astro, sino en su superficie. Como te advierte Toad, tienes que hacer el Salto bomba en los momentos precisos para que las pelotas de tenis golpeen la sandía del centro.

SUPERESTRELLA 91 (Cometa mortal)

¡Muerte súbita! Buque fantasma

★Astro Único: Pues ya sabes, el Superkameck de la Superestrella 89... ¡sin que te toque!



SUPERESTRELLA 92

El regreso de la orca infame

★Astro Único: La Orca Infame vuelve a portarse como en la Superestrella 74, esto es, sólo te dará la Superestrella si pasas a tiempo por los ocho anillos que dejará a su paso. Esta vez lo mejor es usar constantemente el Giro.



SUPERESTRELLA 93

El nigromante del buque fantasma

★Estrella Oculta: Cuarto secreto Boo

★Astro 1: Hacemos los pasos de la Superestrella 89 hasta llegar a zambullirnos en el mar. En lugar de seguir la flecha, llegamos hasta el fondo y lanzamos un caparazón a una de las minas que están en grupo. Esto hará que exploten todas liberando un Anillo Estelar.



★Astro 2: ¡La Superestrella está en el cuerpo del fantasma! Cada vez que golpees la flecha con el Giro, la gravedad cambiará. Rompe el cristal que cubre la luz, atrae hasta allí al fantasma y vuelve al centro a por la Estrella.



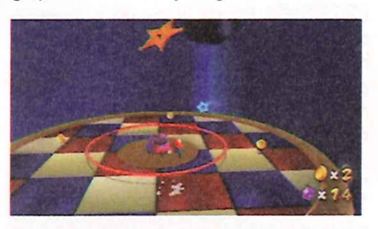
GALAXIA FLOTA DE CAÑONES

SUPERESTRELLA 94

¡Rayos, rayos y más rayos!

★Astro 1: Llega hasta el otro extremo esquivando los rayos y conseguir subir al Anillo Estelar.

★Astro 2: Elimina a los cabezones para abrir la cúpula. Ya sabes cómo, primero golpea con el Giro y luego salta encima.



★Tubería: Sube las planchas móviles con el Salto Escalada y no te dejes el Champiñón Rojo que hay sobre la de la izquierda. Cuando pases lo cañones y cambies la gravedad con la flecha, tendrás que hacer el Salto Bomba sobre el botón-muelle y ayudarte del Giro, escogiendo el momento oportuno para no ser aplastado por las planchas ni golpeado por las bombas.





★Tubería 2: Golpea las bombas andantes con el Giro y lánzalas al vacío. Los trompos te servirán de muelle si les golpeas con el Giro o con Trozos de Estrella. Procura hacerlo cerca de la pared para que te sea más fácil subir.



★Astro 3: Consigue esquivar rayos y súbete al Anillo.
★Astro 4: Busca el cañón y atrae la bala hasta la cúpula que aguanta el chorro de agua. Todo se ha inundado y las plataformas que disparan los rayos se han cambiado de astro. Súbete a ellas y desplázate hasta la Superestrella.

SUPERESTRELLA 95
Torbellino de cañonazos

★Parte 1: Las tuercas se mueven según tu peso, de modo que tendrás que colocarte a la derecha y saltar, o andar en dirección contraria, para no caerte. Si lo haces, habrá una vida extra esperando a ser liberada de su cúpula con una bomba. Para ir liberando verjas, tienes que cambiar todos los paneles de azul



a amarillo. ¡Lo que faltaba! Unos pulpos intentan hacernos caer lanzándonos cocos. Devuélveselos con el Giro y harás caer el puente. Coge el Anillo Estelar.
★Parte 2: Recuerda que las balas de cañón sí son destruibles con Trozos de Estrella. Los dos primeros rayos puedes pasarlos agachados o saltarlos. Después salta y coge la moneda. Cuando tu plataforma choque contra las minas, salta alto para ser atraído por la gravedad de la plataforma de arriba. Deshazte de Go-



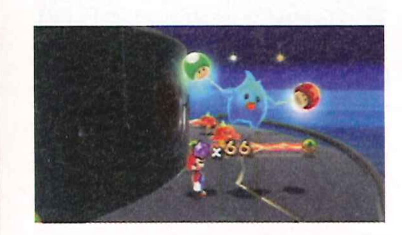
omba y agáchate para pasar bajo el rayo. Aparecerán nuevas minas y tendrás que volver a saltar a una nueva plataforma. Pasa bajo la roca y no te preocupes por la nueva mina, ya que la plataforma cambia su recorrido para subir. Salta a la nueva y luego a la siguiente. Vuelves a estar boca abajo hasta que una nueva destruye tu plataforma: salta otra vez. Ahora una cabeza robótica te lanza ondas de rayos que no podrás evitar agachándote, así que deberás saltarlos con mucho cuidado de no caerte. Haz el Salto Bomba sobre la segunda y de esta forma conseguirás que la Superestrella sea tuya.

SUPERESTRELLA 96
La venganza de los trompos

★Astro 1: Utiliza al trompo para llegar hasta el Anillo Estelar.
★Astro 2: Lanza a los trompos puntiagudos contra la verja electrificada y, además de destruirlos, liberarás al Destello.
★Astro 3: Usa al trompo para alcanzar la Vida Extra y pulsa el botón rojo para liberar los fragmentos de Estrella Imán.



★Astro 4: Debajo del cañón hay un Champiñón Rojo. Para subirte al Anillo, suelta el último imán antes de coger a Mario para que éste llegue con la inercia. Haz el Giro y a volar.
★Astro 5: En los cofres hay, en este orden, una moneda, 10 Trozos de Estrella y una Vida Extra.
★Astro 6: Al igual que en el Astro 9 de la Superestrella 25, el Gran Trompo te espera en el centro, con idénticos puntos débiles, y un Glotoncete está dispuesto a venderte una vida o un Champiñón Rojo por 30 Trozos de Estrella. Recordamos: salto con Giro para caer encima suya y, una vez guarda los pinchos, Giro para empujarlo contra la pared.



SUPERESTRELLA 97
La venganza de los trompos

★Estrella Oculta: El vertedero de la flota galáctica



★Astro Único: Da media vuelta al anillo y ve a la parte inferior, métete en la tubería y llegarás a un vertedero. Lanza las bombas de forma que caigan entre varios trozos. Si el radio de la explosión alcanza a otra bomba, ésta también explotará, y que la cuenta atrás de la bomba para explotar comienza en cuanto la coges.

SUPERESTRELLA 98 (Cometa rojo)
¡Date prisa! La venganza continúa

Es lo mismo que en la Superestrella 96... ¡pero más difícil y en sólo 6 minutos!







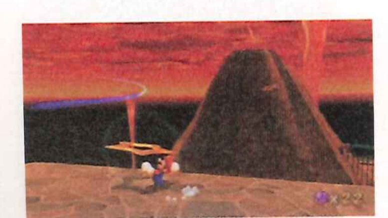
GALAXIA PASEO INFERNAL

SUPERESTRELLA 99

El Caldero del Averno



★Astro 1: Para destruir a las piedras volcánicas, lánzales un Trozo de Estrella y tócalas antes de que vuelvan a saltar a la lava. Ve rápido por las plataformas que hay sobre el magma, ya que son de las que se hunden. Pulsa el botón de piedra para hacer bajar la roca y poder subir con el Salto Escalada.
★Astros 2-4: Un Destello Glotón requiere nada menos que 80 Trozos de Estrella para llevarte en busca de una Estrella oculta. Quédate con el lugar y la cifra para volver en cuanto consigamos la Superestrella normal. Desplázate con las Estrellas Imán y no te dejes el Champiñón Rojo.
★Astro 6: Recoge los 5 fragmentos de Anillo Estelar con cuidado de no tropezar con las numerosas piedras volcánicas.
★Astro7: ¡Oh, no! La lava sube a toda prisa... ¡No pierdas ni un segundo! Sigue recto, pulsa la piedra con el Salto Bomba y sube con el Salto Escalada. La Superestrella será tuya si eres rápido y cuidadoso.



GALAXIA CÁPSULA NEVADA

SUPERESTRELLA 100

El desafío de los conejos

★Astro 1: En el "polo sur" está el caparazón que necesitas para abrir el cofre que, claro está, contiene el Anillo Estelar necesario.



★Astro 2: ¡Atrapa a los tres conejos en sólo 150 segundos! Antes de nada, preocúpate por pisar todos los paneles azules para liberar la flor de fuego. Hay uno nada más empezar, otro en la parte de arriba, otro entre la nieve de la derecha, otro en la siguiente, otro en el camino verde y otros dos más entre la siguiente zona nevada. Ahora ya puedes destruir a los muñecos de nieve para tener acceso al caparazón que te permite abrir el cofre en el que se esconde uno de los conejos. Para los otros dos, te será muy útil el Cursor Estelar que, no sólo te permitirá atontarlos con Trozos de Estrella, sino que te servirá para limpiar la nieve del suelo.





GALAXIA PASEO INFERNAL (2)

SUPERESTRELLA 101

El Caldero del Averno

★Estrella Oculta: Magma viene, magma va.



★Astro 2: El Glotoncete de la Superestrella 99 lleva un rato esperándonos. Procura llegar hasta él con los 80 Trozos de Estrella necesarios.
★Astro 3: Hay que reunir las cinco Estrellas Plateadas. Avanza siempre sólo cuándo la marea comience a bajar, y usa los Trozos de Estrella en cuanto veas a una piedra volcánica. Una vez seca, ya sabes, elimínala rápido. No agotes la "?", ya que subirte a ella es la única forma de conseguir alcanzar al Champiñón Rojo.

SUPERESTRELLA 102

Lluvia de Meteoros



★Astro 1: Cruza el primer charco de lava y atrae a la roca volcánica de forma que pase sobre las lámparas.
★Astro 2: Evita las dos primeras rocas como de costumbre y, en la tercera, escóndete rápido en el hueco que contiene la vida extra.
★Astro 3: El primer fragmento de Anillo Estelar está dentro de la caja, luego ve recto hacia la derecha y coge el segundo. Bordeando el Astro de derecha a izquierda encontrarás los otos tres.
★Astro 4: Atrae una bala desde el otro extremo del Astro para romper la cúpula del Anillo. Esta vez es algo más complicado, ya que hay que hacer que la bala pase entre las laberínticas paredes.







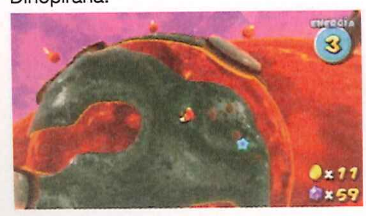
★Astro 5: ¡Otra vez sobre una bola! Ve con calma y seguridad y, si te vas a caer... ¡salta!

SUPERESTRELLA 103
Planta Dinopiraña en magma

★Astro 1: Esta vez dirígite hacia la derecha del Astro, saltando rápido por las plataformas, y escala con la ayuda del Salto Superalto (agáchate con Z, de espaldas al objetivo, y pulsa A). Entra en la tubería que está en lo más alto.



★Astro 2: Este Astro nos suena, pero esta vez no tenemos que reunir fragmentos de Anillo, sino destruir todas las piedras volcánicas.
★Astro 3: Evita los rayos de lava hasta llegar al fondo de la pantalla y allí encontrarás el Anillo.
★Astro 4: Salta entre las plataformas para coger los fragmentos. Todos son muy visibles. El Anillo aparece donde comenzaste el Astro.
★Astro 5: Coge los cuatro Anillos, cómprale al Glotoncete lo que más te convenga y lánzate a la batalla contra la Dinopiraña.



★Astro 6: Ya es una vieja conocida, solo que esta vez el extremo de su cola desprende fuego la mayoría del tiempo. Aprovecha los momentos en que se apague para golpearlo con el Giro. Además, ahora se percata pronto de tu posición y da unos giros de infarto. Cuando le quede un solo impacto deprenderá un rastro de fuego.

SUPERESTRELLA 104 (Cometa mortal)
¡Muerte súbita! El caldero del averno

Sí, has leído bien, hay que superar el circuito de la Superestrella 101... sin que te toquen. ¡Muche suerte!





DIMENSIÓN GALÁCTICA DE BOWSER

SUPERESTRELLA 105
El elegido para salvar el universo





★Astro 1: Los círculos luminosos tienen gravedad, así que transpórtate con ellos hasta lo alto de la torre.
★Astro 2: Un nuevo Astro de lava. En la plataforma triple del final ten cuidado, se mueven hacia el lado más inoportuno.
★Astro 3: Los bloques de hielo desaparecen a toda prisa, así que mucho cuidado con entretenerte.
★Astro 4: Recuerda que la arena no es como la lava o el hielo: si caemos, vida menos.
★Astro 5: Estos bloques también van desapareciendo. Usa el Salto Escalada para subir y entrarás en la zona de gravedad.



★Astro 6: Salta hasta las segundas dos estatuas y espera tras una de ellas a que la bala la destruya. Sigue avanzando a toda prisa hasta que llegues a la Superbala. Espera a que pase y corre hacia delante.
★Astro 7: El duelo decisivo se aproxima. Si eres rápido, podrás coger el Champiñón Rojo y el Verde sin problemas.

★Bowser: Ahora es más difícil que las otras dos veces: nos enfrentaremos al tortugón en tres astros diferentes y en cada uno de ellos encontraremos distintas maneras de vencerle.
★Astro Bowser 1: Salta las tres ondas de energía y, cuando se aproxime a ti en forma de roca, salta y golpéale con el Giro. Comenzará a dar vueltas y tendrás que volver a golpearle con el Giro. Ya sabes que es mejor darle caza rodeando el planeta que persiguiéndole.



★Astro Bowser 2: En esta ocasión tendrás que golpear a las plantas redondas que estén junto a él para que éstas le golpeen.
★Astro Bowser 3: Este Astro muestra el punto débil de Bowser al que estábamos acostumbrados. Es decir, que si te sitúas sobre las zonas redondas celestes cuando se disponga a saltar, provocarás que se queme con el calor del núcleo del Astro al caer. Esta vez es bastante más duro y, además de los saltos y las ondas, se lanza contra nosotros a toda velocidad y tendremos que esquivarlo con salto más giro, y pulsando la dirección contraria a la que él escoja.





COMETAS PÚRPURAS

¿Habías cantado victoria? ¡Aún hay más! 15 Cometas Púrpuras han invadido el universo. Nuestro objetivo siempre será el mismo: conseguir 100 monedas púrpuras. En algunas galaxias tendremos una cuenta atrás y, en otras, no habrá tiempo, pero todas son de lo más difíciles de superar, sobre todo porque no hay puntos de control y, si perdemos la vida... ¡empezaremos desde cero! Una vez las conseguimos, tendremos que superar de nuevo la fase que nos acaba de enfrentar a Bowser y tendremos un nuevo final y alguna sorpresita. ¿Estás preparado? Aquí van algunos consejos:





GALAXIA OVOESTRELLA

SUPERESTRELLA 106

Monedas en constelación ovoide



Los Anillos Estelares trazan muchas rutas diferentes. Dependiendo de si ejecutamos o no el Giro cuando pasemos por uno de ellos en el recorrido, acabaremos en un Astro o en otro. Por supuesto, hay monedas en todos en ellos, así que agota las posibilidades y vuelve al primero a recoger la Superestrella.



GALAXIA REINO DE LAS ABEJAS

SUPERESTRELLA 107

Monedas en el Reino de las Abejas

Empieza por andar hacia atrás y no dejarte la moneda que hay detrás de la valla. Las monedas más escondidas están donde caen las rocas, encima de un cubo metálico que hay junto al gran árbol, detrás de la colina del columpio, en el bordillo que lleva hasta el gusano y detrás de la cascada.



GALAXIA PEÑASCO INDÓMITO

SUPERESTRELLA 108

Monedas en la fortaleza descomunal

Aguanta arriba hasta que la viga te obligue a pasar por el borde de tu platillo. Luego sigue la fila de monedas hasta



llegar al Champiñón Rojo que hay debajo. Sube rápidamente y coge la Vida Extra. Agáchate de espaldas a los rayos y pulsa A en el momento apropiado para, además de saltártelos, coger todas las



monedas. Repite la operación sin preocuparte demasiado de las que queden al otro lado, porque aquí se parará y podrás cogerlas. Recuerda que la gravedad del platillo es potente y, si se te escapa alguna moneda suelta, áun podrás llegar llegar a ella saltando.

GALAXIA NEBULOSA

SUPERESTRELLA 109

Monedas al filo de las estrellas

Si esta pantalla la superamos antes con paciencia y sin precipitaciones, ahora nos encontramos con dos minutos de tiempo límite. Recuerda que no siempre



son pasillos completos, sino que suelen quedar huecos de manera que, si vamos corriendo muy rápido, nos caeremos al vacío. Intenta rodear el recorrido y dejar las más cercanas a la salida para el final, ya que ahí aparecerá la Superestrella.







GALAXIA FANTASMAGÓRICA

SUPERESTRELLA 110
Monedas en espacio flotante



¿Todo eso en un solo minuto? No, tranquilo, hay muchas más de 100 monedas, pero no te confíes, el tiempo apremia y hay muchos obstáculos. Intenta trazar líneas lo más rectas posibles y acabar cerca del centro.



GALAXIA PLAYAVERDE

SUPERESTRELLA 111
Monedas en la orilla radiante

Usa la cámara (cruceta del mando de Wii) desde lugares altos cuando andes perdi-



do. Para ello el Champiñón Boing será un gran aliado. Los pingüinos quieren ayudarte, habla con ellos y te darán pistas.





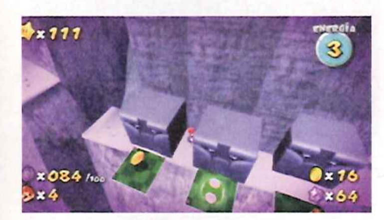
GALAXIA VOLCÁN GÉLIDO

SUPERESTRELLA 112
Monedas en el glacial escarpado

Este nivel nos lo conocemos bien y hay que registrarlo al completo para hallar las 100 monedas. En la cima, haz caso a Toad y salta con el Salto de Longitud. Cuando bajes, probablemente te darás



cuenta de que te habías dejado dos monedas nada más comenzar. Lo más difícil de la pantalla siguen siendo realizar el Tri-



ple Salto con las dos fuentes que nos dan acceso al Anillo clave. Es la única forma, así que ánimo.



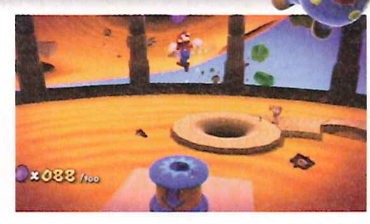
GALAXIA DESIERTO

SUPERESTRELLA 113
Monedas en el desierto

Volvemos a la situación del Astro 6 de la Superestrella 59, solo que ahora son monedas púrpuras lo que alcanzaremos



sólo si pulsamos el botón. Recuerda que apenas cuentas con 40 segundos desde que lo pulsas hasta que vuelve a subir, y ten cuidado con los tornados que lo vigilan: sus huesos



pueden hacerte papilla. Los tornados te harán alcanzar muchas de las monedas.

GALAXIA CAJA DE JUGUETES

SUPERESTRELLA 114
Monedas sobre Luigi



Problablemente sea la pantalla más difícil que encontrarás en todo el juego. Para superarla es necesario usar a menudo el Salto de Longitud, sobre todo para las largas filas de monedas en el aire. Además, es recomendable ir de derecha a izquierda, dejar casillas sin pisar a menudo para tener donde caer si erramos, usar siempre las plataformas amarillas, y dejar un buen camino de vuelta para recoger la Superestrella. Para coger los grupitos de monedas que hay en algunas esquinas, salta y haz el Giro en el aire para volver a otra casilla. Fíjate en que hay una Vida Extra en la esquina superior izquierda. Te vendrá de perilla.





GALAXIA JARDÍN CÉFIRO

SUPERESTRELLA 115

Monedas en el jardín cúbico



Deja para el final las monedas que hay junto a la fuente ya que, como podrás imaginar, ahí será donde aparezca la Superestrella. Hay más de 100 monedas, así que lo mejor es ir a los lugares mejor provistos, como son el techo de las vigas anchas, la parte ajardinada con césped alto y cajas, y el jardín laberíntico al que llegamos tras entrar en el agujero (no olvides coger la vida que hay dentro).



GALAXIA GRUTA CALABOZO

SUPERESTRELLA 116

Monedas en el buque fantasma

¡Otra vez el buque fantasma! No corras hacia el barco, hay monedas bajo el mar del principio, bajo la plataforma en la que comienzas y en todos los salientes de la pared. Por supuesto, el barco está plaga-



do de ellas, tanto en la superficie como por debajo y los alrededores. ¡Incluso hay una casi inaccesible en una estalactita!





GALAXIA BUCLE ACUÁTICO

SUPERESTRELLA 117

Monedas en el océano cíclico

Como otras veces, un circuito que ya nos sabemos de sobra. En este caso lo importante es ir con calma de nube en nube ya que, salvo las que hay sobre la plataforma de la rueda, la que está en un pequeño islote de piedra blanca, las



que rodean al faro al borde del agua, las que se cogen en el puente y la que hay donde estaba el cañón, todas las monedas están en las alturas. La Superestrella aparece en lo más alto del faro.



GALAXIA PASEO INFERNAL

SUPERESTRELLA 118

Monedas en el caldero del averno

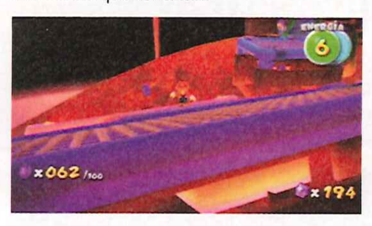
No cojas de momento el Champiñón Rojo, hazte con la Vida Extra e intenta coger todas las monedas de la parte derecha del mapa, vuelve atrás, seguramente con poca energía, y coge el Champiñón Rojo. Para coger las monedas que hay bajo la primera gran rampa, coge las que



puedas sin arriesgar, muévete al otro lado para cambiar la balanza, y coge las que te quedaron. En la segunda, ten en cuenta que durante un buen salto, la rampa sube más de lo que bajó antes. La primera vez que subas al Anillo, no hagas



el Giro en el segundo, ya que en la cuesta por la que caes hay tres monedas. Si ya tienes 95 después de esto, vuelve al primer Anillo, haz el Giro en el segundo y, dentro del volcán, encontrarás las cinco monedas que te faltan.





GALAXIA BOSQUE OTOÑAL

SUPERESTRELLA 119

Monedas en el bosque colorido

Tienes 3 minutos y medio: el tiempo apremia y tenemos que coger todas las monedas de la pantalla. Armas imprescindibles para conseguirlo: potenciar los





saltos con el Giro y escuchar a las abejas, nos dirán exactamente cuántas monedas debemos llevar para no habernos dejado ninguna en el camino.

GALAXIA FLOTA DE CAÑONES

SUPERESTRELLA 120

Monedas en la flota galáctica

Recuerda que los Trozos de Estrellas destruyen las bombas y que si pierdes una plataforma y encuentras un lugar estático donde esperar, al poco tiempo aparecerá



otra. El orden de acciones es el siguiente: coge el Champiñón Rojo, salta los dos primeros rayos, coge la Vida Extra, salta a la plataforma de arriba cuando la tuya choque, salta un rayo, sube los dos escalones, vuelve a la plataforma, salta a la plataforma de abajo antes de que choque para así coger las monedas de la pequeña plataforma estática que precede a



la móvil, coge las monedas que hay por arriba y por debajo de la roca sin prisas, ya que otra plataforma vendrá si pierdes ésta (para cuando pases a la plataforma vertical debes llevar 58 monedas), salta a la nueva plataforma horizontal, salta una estática, salta hacia abajo para caer en la estática y coger fácilmente las monedas de la móvil o te verás algo falto de tiempo, salta tres estáticas cargadas de



monedas, evita las ondas de las cabezas robóticas, salta sobre la de la izquierda para coger cuatro monedas, salta sobre la de la derecha para llegar al anillo y, si llevas 99 monedas, no te preocupes, cogerás la última de forma automática en el aire.

Si, ya son tuyas las 120 monedas, di a Estela que quieres viajar al centro del universo, derrota de nuevo a Bowser y...



¡Enhorabuena! ¡Has completado un juego extraordinario que marcará una época! Atento a los créditos y prepárate para recibir tu merecida recompensa. ¿La nuestra? A nosotros nos basta con que este libro-guía te haya servido de ayuda. ¡Nos vemos en Nintendo Acción! ;-)



Extra Final

SUPER LUIGI GALAXY







El protagonista ahora es ¡Luigi! ¡Aún le quedaba un as la manga a este juego!, ¡y menudo as! Cuando consigamos las 120 estrellas, podremos rejugarlo... de la mano de Luigi. Pero mucho ojo, aunque los movimientos se realizan de la misma forma que los de Mario, existen diferencias fundamentales entre ambos.

Con Luigi es diferente Luigi tiene un salto más largo y más amplio, esto es, puede permanecer más tiempo en el aire cuando salta. Sin embargo, lo que hace que el juego sea más difícil con este nuevo personaje, es que tiene peor frenada. ¿Os imagináis las pantallas de hielo? ¿Y todos esos momentos de saltos milimetrados? ¡¿Cómo pasaremos por las plataformas que desaparecen o por las pequeños montículos en mitad de la lava?!... Pues muy sencillo, tendremos que ser aún más cuidadosos y precisos.

Para terminar: Cuando tengáis frente a vosotros la pantalla del gran Luigi con las 120 estrellas... ¡hacedle una foto!


Este suplemento se regala conjunta e
inseparablemente con Nintendo Acción nº 183